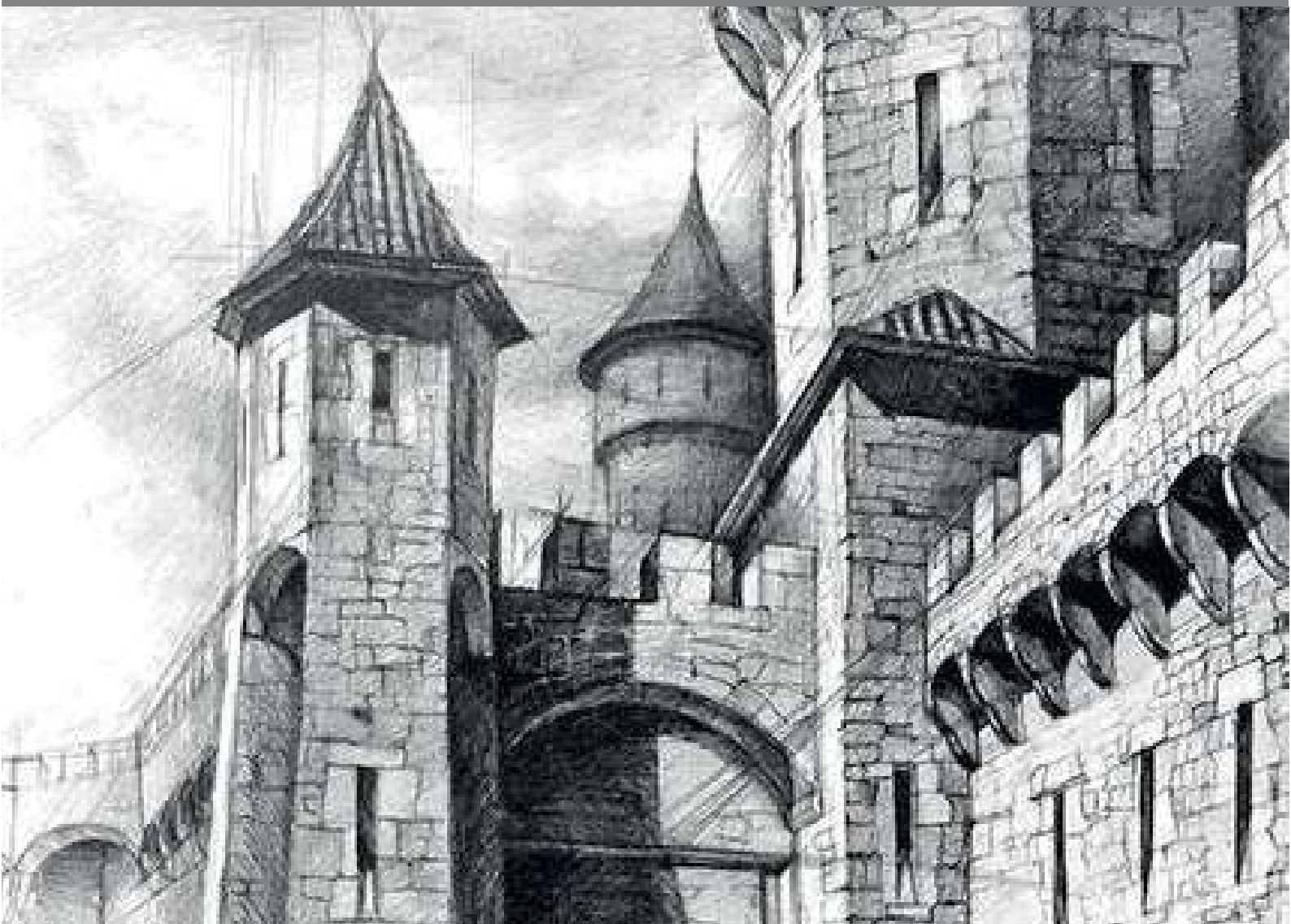


Duhové střípky 2019/2020

PŘÍRODOVĚDNÁ SOUTĚŽ PRO DĚTSKÉ ODDÍLY



PŘÍBĚHY PAMÁTEK

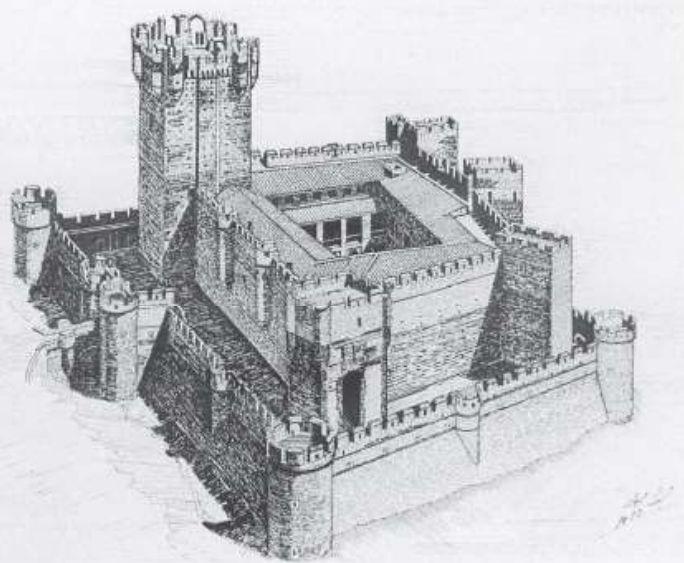
Třetí díl duhových střípků je inspirován brontosauří dobrovolnickou činností na památkách. Proto se s vámi tentokrát, podělila o svou zkušenost Lucka Nádeníková. Doufám, že vás její článek inspiruje k tvoření dalšího úkolu.

Fénix je jedním z desítek základních článků Hnutí

Patří do brontosauří sekce Akce Památky, což znamená, že členové organizují akce v památkových lokalitách, kde pomáhají opravovat hrady, zámky, staré mlýny, kapličky. Fénix má více než desetiletou historii a za tu dobu už pomáhal na desítkách míst. Je dokonce několik míst, kam Fénix jezdí pravidelně pomáhat už mnoho let. Je to například hrad Tempištejn nebo zámek Bučovice. Kromě práce na všech akcích následuje i odpolední program, který je většinou laděný larpově. Což znamená, že máme vždy příběh na nějaké téma a snažíme se jednat jako postavy, které v něm vystupují. Příběhy jsou většinou zasazené do historie s prvky fantasy. Na fénixích akcích se také hodně hraje na kytaru, zpívá a hrají se i deskové hry. S Fénixem jezdím pravidelně už sedm let a neměnila bych., Lucka Nádeníková

Úkoly pro starší, naše klubovna

Vaším druhým úkolem bude zjistit historii vaší klubovny. Zkuste proniknout do práce historiků. Díky tomu to úkolu, můžete více poznat historii vašeho oddílu a zároveň i města nebo vesnice, kde žijete. Zkuste vypátrat, co možná nejvíc informací o vaší klubovně. Vytvořte ze všech nashromážděných materiálů, ať už to jsou informace, fotky nebo obrázky, plakát. Ten nám vyfoťte a pošlete.



Nápověda :)

- 1) Kdo budovu postavil?
- 2) Jaké měla budova dříve využití?
- 3) Kolikátá, je to klubovna ve vaší oddílové historii?
- 4) Jak stará, je to budova?

Připomínka úkolu z prvního zadání. Pokračujte ve focení vašeho stromu. Na konci posledního úkolu nám pak pošlete fotky stromu! :)

Úkoly pro starší, pomoc na památce

Staňte se na pár hodin dobrovolníkem a zkuste si domluvit dobrovolnickou práci na památce blízko vašeho města nebo klubovny. Může to být práce na zahradě, uklízení odpadků kolem budovy, vyklízení půdy na památce nebo cokoli jiného, co bude ve vašich silách. Není důležité, jak dlouho budete pomáhat a kolik toho uděláte. Cílem úkolu je, abyste měli možnost poznat radosti i strasti dobrovolnické práce na památce. Zároveň tím můžete lépe poznat památku, kterou zníte třeba jen jako turisté. Záleží jen na vás, jestli si zvolíte tento úkol. Kdo, si ho ale vybere, určitě nebude litovat. Těšíme se na fotky.

Společný úkol

Pomoc na památce znamená i seznámení se s legendami a pověstmi, kterými památka oplývá.

1) Znáte pověsti a legendy o vašem městě nebo vesnici? Je nejvyšší čas proniknout do světa pověstí a nadpřirozených postav. Zkuste vypátrat pověsti o vašich místních památkách. Převyprávějte si pověsti na schůzce. Můžete jednu vybrat a překreslit ji do komiksové podoby. Nebo nakreslit hlavní postavy.

Společný úkol

2) Vyberte si památku z vašeho města nebo vesnice. Nejlépe takovou, o které nic neznáte. Rozdělte se do menších skupinek a vymyslete o ní krátkou legendu. Poté si můžete udělat takové malé čtení svých nových legend.

Pokračování ve focení

Jen připomínáme úkol z prvního zadání. Je před námi zima a to je ideální počasí pro další fotku. Vašeho oblíbeného místa, které jste se rozhodli fotit.

Pro mladší, Duhové deníky

1) Dokreslete hrad – jak jste si mohli přečíst v úvodním příběhu, Fénix je jedním ze základních článků HB, kteří pomáhají opravovat památky. Není to ale jen o opravách. Nejdříve je potřeba nastudovat, jak hrad vlastně vypadal a nakreslit plánec, podle kterého se při opravách postupuje. Zkuste si zahrát na takového hradního architekta a dřív, než se Brontosauři pustí do oprav, dokreslete zříceninu do původní podoby.

2) Vlastní desková hra – památky, které Brontosauři opravují, přímo svádějí k hrám. Proto se nechte motivovat např. pověstí o ukrytém pokladu a pusťte se do výroby vlastní deskové hry, kterou si můžete na schůzce potom zahrát. Můžete her vytvořit hned několik. Inspirovat vás mohou přiložené obrázky vytvořených her. Uplatněte při tom znalost místní památky i vlastní fantazii.

Pro mladší, Duhové deníky

3) Spojovačka – vybrali jsme pro vás několik památek, na kterých různé základní články Brontosaura dlouhodobě pomáhají. Zkuste přiřadit názvy těchto památek k obrázkům. Jako nápověda ke správnému řešení použijte duhový list se spojovačkou s cestičkami.



Uzávěrka třetího úkolu je 29. února 2020

Adresa pro odeslání úkolů

sekce.brdo@brontosaurus.cz

Tento zpravodaj je také na internetu na adrese:

brdo.brontosaurus.cz v sekci "Soutěže"

Tento projekt je spolufinancován Státním fondem životního prostředí ČR na základě rozhodnutí ministra životního prostředí.